

Sommario

Introduzione.	
<i>Images agentes</i>	5
<i>Veronica Neri</i>	
Nuove tecnologie per le <i>humanities</i>	11
<i>Marcello Carrozzino</i>	
Nuove tecnologie e l'(ab)uso delle immagini.	
Qual è l'orizzonte giuridico e deontologico?.....	37
<i>Mimma Rospì</i>	
Nuove tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale.	
Per un'etica tecno-mediale	63
<i>Veronica Neri</i>	
<i>Management</i> e nuove tecnologie applicate ai beni culturali	93
<i>Elisabetta Sani</i>	
Mediafacies. Dispositivi partecipativi e narrativi.	
Tra tradizione e innovazione.....	111
<i>Andreina Di Brino</i>	
La città come schermo e palcoscenico:	
nuove forme audiovisive di arte urbana	139
<i>Elena Marcheschi</i>	
Indice degli Autori	165

Introduzione

Imagines agentes

Veronica Neri

Il tema delle tecnologie applicate al patrimonio culturale, nelle sue molteplici declinazioni, si sta presentando all'attenzione del mondo accademico, oramai da alcuni decenni, con sempre maggiore importanza, sia nei suoi risvolti teorici che nelle sue conseguenze pratiche.

Sistemi multisensoriali e multimediali sono realtà piuttosto diffuse nel panorama della comunicazione, valorizzazione e conservazione del patrimonio culturale. La possibilità di avvalersi di forme di rappresentazione interattive e immersive in grado di rispondere alle scelte e alle azioni del soggetto agente, in tempo reale, ha dischiuso scenari applicativi inimmaginabili fino a pochi anni fa nel campo della visualizzazione e fruizione dei contenuti.

Il presente volume si inserisce in questo quadro, con l'obiettivo di presentare alcuni recenti studi sviluppati nell'ambito di due centri di ricerca oramai da diversi anni impegnati nella comunicazione con e attraverso le tecnologie emergenti, il Centro Interdisciplinare di ricerche sull'etica della Comunicazione (C.I.Co) del Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell'Università di Pisa e il Laboratorio di Robotica Percettiva (PERCRO) dell'Istituto TeCIP della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa. Ciò al fine di promuovere una occasione di confronto e di riflessione su un settore, tanto all'avanguardia quanto articolato, che, per la sua mutevolezza, necessita di ricalibramenti continue (non solo) da parte degli studiosi. Appena note, le tecnologie *del* visivo e *per* il visivo rendono indispensabili aggiornamenti o implementazioni costanti, per non correre il rischio di smarrire la polisemia di sensi che veicolano.

La poliedricità applicativa della tecnologia impone inevitabil-

mente un confronto tra differenti prospettive, secondo un approccio interdisciplinare, che possa mostrare una fotografia quanto più completa possibile dello stato dell'arte in materia, a livello nazionale e internazionale, ma, soprattutto, che possa proporsi come valido stimolo per ricerche future.

I contributi che presentiamo, senza pretese di esaustività, offrono dunque una prima introduzione, che si auspica ricca di stimoli, per ciascun inquadramento prospettico, con l'obiettivo di offrire una panoramica sugli orientamenti e sulle problematiche di senso emergenti, con sempre maggiore forza, nello scenario contemporaneo. Per delineare sia gli eventuali limiti che le effettive possibilità offerte da tali "nuovi" strumenti comunicativi.

Si propone, *in primis*, un inquadramento del contesto scientifico-tecnologico più avanzato per la comunicazione delle *humanities* (Marcello Carrozzino), per poi spostare l'attenzione su una prospettiva deontologico-giuridica (Mimma Rospi) e sugli aspetti etico-filosofici (Veronica Neri) e organizzativo-gestionali (Elisabetta Sani). La parte conclusiva è dedicata, invece, all'uso della tecnologia nell'ambito museale ed espositivo (Andreina Di Brino) e del *videomapping* (Elena Marcheschi).

Dal punto di vista più strettamente tecnologico Marcello Carrozzino osserva come la nuova rivoluzione delle tecnologie virtuali abbia portato al recente proliferare di dispositivi a basso costo e facilmente reperibili, promettendo di generare un impatto estremamente significativo in quanto le esperienze virtuali sono finalmente diventate accessibili anche al grande pubblico. Nel settore delle *humanities*, già da tempo ricettivo alle opportunità fornite dagli strumenti digitali, l'applicazione delle tecnologie virtuali può generare modalità coinvolgenti e innovative per la ricerca, l'apprendimento e la fruizione culturale, nelle quali vengono sfruttate le potenzialità di questo mezzo di realizzare esperienze interattive e immersive in cui il fruitore è elemento attivo.

Per quanto concerne l'aspetto deontologico e normativo delle immagini digitali, Mimma Rospi ha indagato, in specie, il ruolo della rete nell'espandere la conoscenza culturale delle scienze e delle arti figurative. Tuttavia, il quadro normativo sembra non essere sorretto da basi giuridiche in grado di affrontare il problema del (non infrequente) abuso della divulgazione delle immagini in rete, e di contemperare, tramite un'opera di bilanciamento, gli interessi

in contrasto, quali, da una parte, l'interesse pubblico e sociale alla divulgazione della cultura, dall'altra, l'interesse artistico ed economico del titolare del diritto d'autore dell'opera, nonché la libertà economica degli ISP (Internet Service Provider). Ciò che emerge è una propensione ad adottare un approccio casistico sia per opera della giurisprudenza, sia per opera delle Autorità amministrative indipendenti, attraverso un modello di tutela amministrativa "a fisarmonica". L'autrice presenta dunque un'analisi della normativa comunitaria in materia di diritto d'autore e dell'interpretazione elaborata dalla giurisprudenza della Corte di Giustizia dell'UE, con particolare riferimento ai casi di utilizzo delle immagini in rete. Comparando le diverse scelte applicative della direttiva comunitaria di alcuni Stati membri dell'UE, si procede alla verifica dello *status quo* della disciplina italiana del settore.

Alla luce di quanto esposto, appare fondamentale un approccio alle tecnologie per le *humanities* anche secondo una prospettiva etica, che affronti quelle questioni che sfuggono inevitabilmente alla regolamentazione deontologica e legislativa, per un agire consapevole nel mondo simulato digitalmente. Veronica Neri affronta, in primo luogo, che cosa significhi una "buona" tecnologia per la comunicazione dei beni culturali, per poi appuntare l'attenzione sulle implicanze etiche che discendono dall'uso di tecnologie sempre più interattive e immersive. Si tratta di conseguenze che chiedono una ri-categorizzazione del concetto di responsabilità in un'epoca che potremmo chiamare non più multi-mediale, quanto tecno-mediale. Occorre cioè non solo rispondere dei contenuti comunicati e dei principi ispiratori che sostengono tale comunicazione, ma anche rispondere per la tecnologia e davanti alla comunità di interlocutori che interagiscono nella e con l'applicazione tecnologica, vero e proprio spazio di inter-realtà. Un'etica della tecno-medialità potrebbe dunque orientare l'agire in e rispetto a questi strumenti, incrementando quantitativamente, ma, soprattutto, qualitativamente, le relazioni con altri soggetti interagenti e con le tecnologie stesse, fondamentali per lo sviluppo di una conoscenza critica, e, quindi, responsabile.

Per quanto concerne l'aspetto gestionale, Elisabetta Sani individua nella fruizione dei beni culturali, e, nel caso specifico, di quelli associati a strutture museali, un *test bed* per evidenziare quanto tale ambito sia sempre stato soggetto alla continua trasformazione della società, nei suoi interessi, obiettivi e dinamiche. Soluzioni tecnologiche

che, guidate da principi di *user-centered design*, possono migliorare l'esperienza museale e rendere gli individui più partecipi anche al di fuori dello spazio museale stesso. D'altra parte la valutazione, l'adozione e la gestione delle tecnologie più all'avanguardia non sono aspetti tradizionalmente tipici della gestione di un museo e, pertanto, richiedono di adottare nuove strategie. Una di queste è costituita dall'introduzione di un *Chief Information Officer* il cui ruolo iniziale, quale gestore dei sistemi informatici, si è andato trasformandosi verso un vero e proprio *Chief Technology Officer*. Si tratta di affrontare possibili soluzioni tecnologiche volte all'aumento della partecipazione degli utenti, strategie usabili per la valutazione e l'adozione di specifici sistemi di *management* ad esse associabili.

Dopo una riflessione storico-estetica sulle dinamiche del “toccare”, del “vedere” e del “corpo esposto”, Andreina Di Brino mostra, invece, la capacità di determinati dispositivi di essere partecipativi e, al contempo, narrativi, unendo tradizione e innovazione. I contenuti museali possono essere veicolati ormai da alcuni anni in modalità multimediale differenziata. L'avvento delle tecnologie informatiche e digitali ha di fatto ampliato l'accessibilità e la possibilità di partecipazione degli utenti, dando loro un ventaglio di offerte che vanno dalle informazioni di base a varie forme di approfondimento: *in situ*, ma anche in uno spazio-tempo che si sposta oltre le dimensioni codificate e i limiti fisici del museo. Dalla fine degli anni Novanta, al ripensamento tecnologico dello scenario espositivo contribuiscono anche gli artisti. In Italia, a inaugurare una nuova concezione museale è il lavoro di Studio Azzurro. I loro musei tematici, o “musei di narrazione”, si configurano come un “habitat narrativo” multimediale e plurisensoriale, frutto di un connubio tra arte, tecnologia e memoria – di luoghi, manufatti e persone. Nella stessa direzione vanno anche gli N!03, le narrazioni interattive di Aurora Meccanica e alcuni progetti speciali di ambito nazionale.

Si giunge, infine, all'ambito del *videomapping*. Lo spazio urbano grazie alle tecnologie virtuali diventa palcoscenico. Elena Marcheschi descrive lo sviluppo multidisciplinare dei linguaggi elettronici e delle relative estetiche, in particolar modo per quanto riguarda le forme installative, avvenuto di pari passo con l'estensione progressiva delle opere nello spazio: dagli ambiti più circoscritti delle video-sculture e delle videoinstallazioni, si è passati ai videoambienti fino ai gigantismi delle proiezioni urbane o *videomapping*. Complice la

rivoluzione digitale e grazie a quella che Lev Manovich ha definito come la «softwarizzazione dei media», l'immagine elettronica si è andata fisicamente sempre più “deterritorializzando”, rifrangendosi e rilocandosi (analogamente al cinema) dalle porzioni definite degli schermi, alle più estese e svariate superfici. In particolare, negli ultimi dieci anni, gli spazi urbani sembrano essere oggetto privilegiato di progetti artistici multimediali che trasformano le superfici architettoniche in veri e propri palcoscenici per eventi *live*. Attraverso l'analisi di alcuni esempi, il contributo evidenzia come queste forme d'arte uniscano insieme le componenti temporali del cinema e del video con la dimensione plastica propria della scultura e dell'architettura, andando anche ad acquisire la caratteristica effimera dell'evento irripetibile, tipica della dimensione teatrale.

L'auspicio è che i testi proposti possano contribuire a mantenere alta l'attenzione su temi e fenomeni di grande attualità, che necessitano di una riflessione costante e sempre aperta, da molteplici angoli di visuale, perché coinvolgono non solo le scelte e l'agire del singolo soggetto, ma anche della società nel suo complesso, negli spazi di “inter-realtà” e nella realtà oggettuale.